Terra Mystica
Automa

Von Lines J. Hutter, David Studley und Morten Monrad Pedersen mit Mike Martins

EINLEITUNG

Mit dieser Erweiterung kannst du Terra Mystica alleine gegen eine virtuelle Mitspielerin spielen. Sie heißt Automa.

Du kannst auch mit den Erweiterungen **Feuer & Eis** und **Die Händler** gegen Automa spielen. Die Zusatzregeln für diese Erweiterungen sind wie hier farblich markiert und mit Symbolen gekennzeichnet. Ignoriere Regeln für Erweiterungen, die du nicht verwendest.

Anmerkung der Autoren: Automa wurde nach dem italienischen Wort für „automaton" benannt, weil sie ihren ersten Auftritt in dem Spiel Viticulture hatte, das in Italien angesiedelt ist.

Variante: Zu zweit mit Automa
Hellblaue Kästen wie dieser enthalten ausschließlich Regeln für die Variante *Zu zweit mit Automa*. Die vollständigen Regeln dazu findet ihr auf der letzten Seite.

SPIELMATERIAL

13 Automakarten

12 Völkerkarten

3 Karten für verschiedene Schwierigkeitsstufen

2 Aufgabenkarten und 6 Aufgabenplättchen für das Volk „Gognome"

7 Landschaftstyp-Priorisierungskarten (LTP-Karten)

5 Spielplankarten für das Einsetzen der ersten Wohnhäuser

9 Automa-Wertungsplättchen und 1 Spielendemarke
Verwende sie anstelle der Plättchen des Grundspiels bzw. des Promoplättchens.

3 Spielhilfekarten

3 Automakarten für *Die Händler*, gekennzeichnet mit

12 Automa-Wertungsplättchen für *Die Händler*, gekennzeichnet mit

1 Erinnerungsplättchen für *Die Händler*, gekennzeichnet mit

GENERELLE AUTOMAREGELN

Du, als menschlicher Part, spielst nach den normalen Regeln von Terra Mystica. Automa benutzt ein vereinfachtes Regelwerk.

Dieses Regelwerk erklärt, welche Regeln für Automa verändert werden. Ansonsten gelten die Regeln des normalen Spiels für 2 Personen.

Automa erhält Punkte auf vereinfachte Weise, und zwar ausschließlich durch:

- einen festen oder variablen Wert auf den Automakarten eines jeden Zugs,
- einen eigenen Wert auf den Wertungsplättchen am Ende jeder Runde (Automa erhält keine Punkte durch die reguläre Wertung der Wertungsplättchen),
- Kult- und Gebietswertung am Ende des Spiels,
- Endwertungsplättchen, falls verwendet.

Automa besitzt weder ein Völkertableau noch Münzen, Arbeiter, Macht, Brücken oder Stadtmarken. Sie erhält diese Dinge auch niemals.

Automa besitzt weder ein Werfttableau noch Schiffe, Händler, Reichweitenleisten oder Hafenmarker. Das Endwertungsplättchen von *Die Händler* kannst du nicht verwenden.

Mit anderen Worten: Automa kann ausschließlich das folgende Spielmaterial in ihrem Vorrat haben: Gebäude und Priester, mit denen sie das Spiel beginnt, sowie die Gunstplättchen, die sie im Laufe des Spiels und die Rundenbonuskarte, die sie beim Passen erhält.

Automa muss **nie Kosten für ihre Aktionen zahlen**. Sie benötigt keine Spaten zum Umwandeln und kann ohne Stadtschlüssel Stufe 10 auf den Kultskalen erreichen.

Automas Aktionen werden durch verschiedene Kartentypen bestimmt.

KARTENTYPEN

Die beiden wichtigsten Kartentypen sind Völkerkarten und Automakarten. Die anderen drei Typen werden in späteren Abschnitten erklärt.

VÖLKERKARTEN

Die 12 **Völkerkarten** stellen insgesamt 10 Automa-Völker dar. Sie ersetzen Automas Völkertableau und zeigen den Namen, die Kultschritte zu Spielbeginn und die Sonderregeln für das jeweilige Volk. Diese können enthalten:

- **Aufbau**: Sonderregeln für den Spielaufbau
- **Völkeraktion**: Führe diese Aktionen aus, falls Automas Aktionskarte das Automa-Symbol zeigt.
- **Dauerhafte Fähigkeit**: Diese Regeln gelten während des gesamten Spiels.

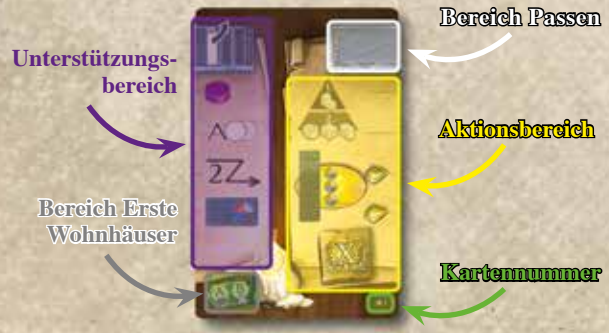
Symbol Völkeraktion

Gognome
Aufbau:
Völkeraktion:
Sobald Automa eine mit Plättchen markierte Aufgabe erfüllt hat, entferne das Plättchen. Automa erhält dafür Punkte
• 5 Punkte für die 1. erfüllte Aufgabe
• 10 Punkte für die 2. erfüllte Aufgabe
• 15 Punkte für die 3. erfüllte Aufgabe

Soweit nicht anders beschrieben, gilt der Text auf Völkerkarten ausschließlich für Automa.

AUTOMAKARTEN

Automakarten legen Automas Aktionen für ihren Zug fest. Jede Karte ist in verschiedene Bereiche aufgeteilt (s. Bild). Auf den ersten Blick mag das verwirrend wirken, aber du nutzt pro Zug meist nur ein oder zwei Bereiche auf einmal. Die einzelnen Bereiche und Symbole werden später erklärt.



EIN PAAR AUS AUTOMAKARTEN NUTZEN

In Automas Zug liegen immer zwei Automakarten aufgedeckt nebeneinander.

Die linke Karte wird dabei zur **Aktionskarte**, du nutzt ausschließlich den **Aktionsbereich** auf ihrer rechten Seite. Die rechte Karte wird zur **Unterstützungskarte**, du nutzt ausschließlich den **Unterstützungsbereich** auf ihrer linken Seite.

Die kleinen **Pfeile** im **Aktionsbereich** zeigen, welche Symbole des Unterstützungsbereichs für die Aktion relevant sein *können*.

Aktionskarte

Unterstützungskarte

SPIELAUFBAU

ALLGEMEINER AUFBAU

Baue das Spiel wie gewohnt, aber mit diesen Änderungen auf:

1. Wähle eine Schwierigkeitsstufe und lege die entsprechende Schwierigkeitsstufenkarte links neben den Spielplan. Für dein 1. Spiel wähle Automalein.
2. Verwende die Automa-Wertungsplättchen anstelle der Plättchen des Grundspiels. Lege die Plättchen mit der Seite nach oben ab, deren helle Markierung (links) dem Rundenfeld entspricht. Wie im Grundspiel darf das Plättchen mit dem Spaten nicht auf den Feldern für Runde 5 oder 6 liegen. Verwende stattdessen die Automa-Wertungsplättchen.

3. Verdecke den rechten oberen Bereich des Wertungsplättchens für Runde 6 mit der Automa-Spielendemarke.

4. Du bist Startspieler. Nimm dir die Startspielerfigur.
5. Such dir das Volk aus, mit dem du spielen möchtest.
6. Wähle dann ein Automa-Volk und lege die entsprechende(n) Automa-Völkerkarte(n) in einen Bereich, den du für Automas Spielmaterial nutzt. Für dein erstes Spiel empfehlen wir *Die Unscheinbaren*.
7. Wähle eine Heimatlandschaft für Automa, die anders ist als deine, und lege die entsprechende Landschaftstyp-Priorisierungskarte in Automas Bereich (LTP, s. *Landschaftspriorität*, S. 6). Automas Heimatlandschaft wird auf der Karte oben und unten sowie im ersten Kreis von links angezeigt.

8. Verteile Automas Spielsteine wie folgt:
   a. Lege alle Gebäude ihrer Farbe in ihren Bereich.
   b. Lege 2 Automa-Wohnhäuser zurück in die Schachtel. Sie werden nicht verwendet.
   c. Lege zusätzlich 2 Automa-Handelshäuser zurück in die Schachtel. Sie werden nicht verwendet.
   d. Lege alle Priester ihrer Farbe in ihren Bereich.
   e. Setze 4 ihrer Markierungssteine auf den Kultplan. Für jedes Kultsymbol links oben auf ihrer Völkerkarte, steigt sie auf der entsprechenden Skala 1 Stufe auf.
   f. Wende ggf. weitere **Aufbau**regeln ihrer Völkerkarte an und mache dich mit den Sonderregeln ihres Volkes vertraut.
   g. Setze 1 ihrer Markierungssteine wie üblich auf Feld 20 der Punkteleiste.
   h. Lege alle Handelsmarker in Automas Farbe und ihre Werft in ihren Bereich.
9. Mische die 5 Rundenbonuskarten und lege sie aufgedeckt nebeneinander in einer Reihe aus. Automa erhält die Karte ganz links. Wähle dann regulär eine Karte für dich.
10. Führe das *Einsetzen der ersten Wohnhäuser* aus wie im nächsten Abschnitt beschrieben.
11. Stelle den Automastapel zusammen (s. rechts).

EINSETZEN DER ERSTEN WOHNHÄUSER

Automa setzt ihre beiden Wohnhäuser ein, nachdem du dein erstes Wohnhaus eingesetzt hast. Nutze dafür die Spielplankarte, die den gewählten Spielplan zeigt.

1. Setze dein erstes Wohnhaus ein.
2. Ziehe eine zufällige **Automakarte** und sieh dir die Buchstaben und Symbole im Bereich Erste Wohnhäuser an (linke untere Ecke).
3. Finde auf der Spielplankarte die beiden Landschaftsfelder von Automas Heimatlandschaft, welche die Buchstaben der Automakarte zeigen. Setze auf beiden Feldern je 1 Automa-Wohnhaus ein.

4. Ein Buchstabe zeigt einen nicht durchgestrichenen Machtchip. Lege 1 Machtchip zu dem Wohnhaus auf dem entsprechenden Feld.

Anmerkung der Autoren: Im Spiel gegen Automa hast du beim Spielaufbau etwas mehr Wissen und Kontrolle über den Spielplan. Wohnhäuser, die du im Zentrum platzierst, befinden sich wahrscheinlich näher an Automas ersten Wohnhäusern.

ZUSAMMENSTELLEN DES AUTOMASTAPELS

1. Nimm dir zunächst die Automakarten 1-5. Dies sind Automas Startkarten. Ihre Kartennummern sind mit einem * gekennzeichnet.

   Lege die Karten *2 und *4 zurück in die Schachtel und verwende stattdessen die Karten *2 und *4.

   Lege die Karte für später bereit. Automa fügt sie beim Passen in Runde 2 ihrem Stapel hinzu (s. *Automa passt*, S. 7). Lege das Erinnerungsplättchen neben das Wertungsplättchen der Runde 2.
2. Mische die übrigen Automakarten und lege sie verdeckt als **Reservestapel** bereit. Sie werden später gebraucht.
3. Passe die 5 Startkarten nun deiner gewählten Schwierigkeitsstufe an (s. Tabelle unten).
4. Mische die angepassten Startkarten und lege sie verdeckt als **Automastapel** in Automas Bereich. Drehe die untersten beiden Karten um 90 Grad, sodass sie seitlich unter dem Stapel hervorstehen.

Schwierigkeitsstufe	Anpassung bei Automas Startkarten
Automalein	Lege die Karte *3 verdeckt oben auf den Reservestapel. Du fügst sie dem Automastapel erst am Ende von Runde 1 hinzu.
Automa	Keine Anpassung.
Automächtig	Füge verdeckt 1 zufällige Karte vom Reservestapel hinzu.
Ultoma	Füge verdeckt 1 zufällige Karte vom Reservestapel hinzu.
Alptrauma	Füge verdeckt 2 zufällige Karten vom Reservestapel hinzu.

BEGRIFFE / DEFINITIONEN

MARKIERTE / NICHT MARKIERTE GEBÄUDE

Anmerkung der Autoren: Automa baut ihre Gebäude in der Nähe ihrer ersten Wohnhäuser, so wie du es tust, um Städte zu gründen. Um ihre beiden Ausbreitungsbereiche zu unterscheiden, werden die neuen Gebäude eines Bereichs mit Machtchips markiert. Der andere Bereich bleibt ohne Markierungen.

Automa-Gebäude mit einem Machtchip sind **MARKIERTE GEBÄUDE**.
Automa-Gebäude ohne Machtchip sind **NICHT MARKIERTE GEBÄUDE**.

AUTOMAS SCHIFFFAHRTSWERT

Automas Schifffahrtswert wird auf der **Schwierigkeitsstufenkarte** angezeigt und ist abhängig von der aktuellen Spielrunde. Bei Stufe *Automa* sind die Werte z. B.:

Runde 1 und 2: Schifffahrtswert 0
Runde 3 und 4: Schifffahrtswert 1
Runde 5 und 6: Schifffahrtswert 2

AUTOMAS REICHWEITE

Alle Landschaftsfelder direkt oder indirekt benachbart zu Automa-Gebäuden sind in ihrer **REICHWEITE**. Beachte dabei auch *Automas Schifffahrtswert*.

AUSWAHLMETHODEN

Bei vielen Aktionen muss Automa aus mehreren möglichen Landschaftsfeldern oder anderen Optionen wählen. Die folgenden Auswahlmethoden beschreiben, nach welchen Kriterien sie aus den möglichen Optionen wählt.

AM NÄCHSTEN / KÜRZESTER WEG

Einige Automa-Aktionen verwenden in ihrer Beschreibung die Begriffe **AM NÄCHSTEN** und **KÜRZESTER WEG**. Diese Begriffe sind in ihrer Funktion identisch.
Der kürzeste Weg beschreibt den Weg, der zwei Felder über so wenige Felder wie möglich verbindet.

Dieser Weg:

- darf beliebig viele Flussfelder enthalten,
- darf Felder mit Automa-Gebäuden enthalten,
- darf **keine** Felder mit deinen Gebäuden enthalten. Er muss um sie herumführen.

Bei manchen Aktionen musst du den **kürzesten Weg zwischen markierten und nicht markierten Gebäuden** finden. Damit ist der kürzeste Weg zwischen dem markierten und dem unmarkierten Automa-Gebäude gemeint, die sich am nächsten sind.

Beispiel: Kürzester Weg zwischen dem blauen Wohnhaus und dem blauen Handelshaus.

Beispiel: Kürzester Weg zwischen markierten und nicht markierten Gebäuden.

LANDSCHAFTSPRIORITÄT

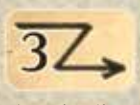
Bei der Auswahlmethode **Landschaftspriorität** zeigt dir das A oder B auf der Unterstützungskarte, welche Reihe von Automas LTP-Karte du betrachten musst.

Gehe von links nach rechts durch die entsprechende Reihe der Landschaftstypen und vergleiche sie mit den für die Aktion möglichen Feldern. Die erste Übereinstimmung bestimmt das Feld, das Automa für diese Aktion wählt.

RICHTUNGSAUSWAHL

Bei der **Richtungsauswahl** betrachtest du zunächst den Zickzack-Pfeil mit der Nummer auf der Unterstützungskarte.

Zeigt er von links nach rechts, beginne bei der für die Aktion **möglichen** Option, die am weitesten links oben liegt, und zähle in Leserichtung so viele mögliche Optionen ab, wie die Zahl anzeigt. Automa wählt die Option, bei der du das Zählen beendest.



Zeigt der Pfeil von rechts nach links, beginnst du entsprechend rechts unten bei der ersten **möglichen** Option und zählst in umgekehrter Leserichtung.

Musst du beim Zählen über die letzte mögliche Option hinauszählen, springe zurück zur ersten möglichen Option und zähle dort weiter.

Bei vielen Aktionen, wie z. B. Machtfeld abdecken, Aufsteigen auf der Kultskala oder Gunstplättchen nehmen, steht nur eine einzelne Reihe von möglichen Optionen zur Auswahl. Zähle trotzdem wie beschrieben in Leserichtung oder umgekehrter Leserichtung.

Beispiel Richtungsauswahl: Automa möchte auf einem Wüstenfeld bauen. Die rot umrandeten Wüsten sind keine möglichen Felder, da sich auf ihnen bereits ein Gebäude befindet.

Die schwarz umrandeten Felder sind alle für diese Aktion möglichen Felder.

Die Unterstützungskarte zeigt einen Pfeil von links nach rechts mit einer 3. Du zählst also in Leserichtung durch die möglichen Felder (lila Pfeile) und endest beim dritten Feld (lila Haken). Dort baut Automa ihr Wohnhaus.

Würde der Pfeil von rechts nach links und eine 2 zeigen, würde Automa auf dem Feld mit dem blauen Haken bauen (umgekehrte Leserichtung).

Beispiel Machtfeld abdecken: 3 Machtfelder sind bereits abgedeckt. Die Unterstützungskarte zeigt *. Da du mit dem Zählen nach der 3 wieder rechts anfängst, wählt Automa das Machtfeld ganz rechts (✓).*

AUTOMAS SPIELZUG

(**Du** hast in der ersten Runde immer den ersten Zug.) Automa hat ihren Platz in der Zugreihenfolge wie eine menschliche Spielerin. Jeder ihrer Züge folgt diesem Ablauf:

1. Ziehe 1 Automakarte (ziehe jedoch 2 Karten im ersten Zug jeder Runde).
2. Automa führt entweder alle Aktionen der **Aktionskarte** von oben nach unten aus oder passt (s. unten).

ZIEHE EINE AUTOMAKARTE

Im ersten Automazug einer jeden Runde ziehst du 2 Automakarten vom Automastapel. Lege die zweite Karte links neben die erste. Sie bilden zusammen ein Paar (s. *Ein Paar aus Automakarten nutzen*, S. 3).

Zu Beginn jedes weiteren Automazugs folge diesem Ablauf:

3. Lege die Aktionskarte des vorangegangenen Zugs auf die Unterstützungskarte rechts von ihr. Sie wird dadurch zur neuen **Unterstützungskarte** für den aktuellen Zug.
4. Ist der Automastapel leer, passt Automa. Gehe direkt zu *Automa passt* (s. unten). Andernfalls:
5. Ziehe 1 Karte vom Automastapel und lege sie **links** neben die Unterstützungskarte. Sie ist die **Aktionskarte** für den aktuellen Zug.
   a. Ist die Karte eine der letzten 2 (um 90 Grad gedrehten) Karten und zeigt sie im Passenbereich, passt Automa sofort. Ignoriere den Rest der Karte. Automa führt **keine** Aktionen aus. Gehe direkt zu *Automa passt* (s. unten).
   b. Andernfalls führt Automa alle Aktionen der Aktionskarte aus (s. *Aktionen der Aktionskarte ausführen*, S. 8).

AUTOMA PASST

Wenn Automa passt, folge diesem Ablauf:

1. Automa erhält die auf dem aktuellen Wertungsplättchen rechts unten angegebenen Punkte.

2. Betrachte das Symbol mit den 3 Rundenbonuskarten links oben auf der **Unterstützungskarte**. Automa nimmt sich die mit einem Pfeil markierte Rundenbonuskarte. Lege alle Geldmünzen von dieser Karte zurück in den allgemeinen Vorrat.

   Beispiel: Bei diesem Symbol nimmt sich Automa die mittlere Rundenbonuskarte.

3. Lege Automas vorherige Rundenbonuskarte an den gerade frei gewordenen Platz.
4. Nimm alle Automakarten der aktuellen Runde. Das sind die aktuelle Aktionskarte, der Stapel der Unterstützungskarten und ggf. die übrigen Karten im Automastapel.
5. Füge unbesehen die oberste Karte des Reservestapels hinzu. Mische die Karten und lege sie verdeckt als Automastapel für die nächste Runde bereit.

   Wenn Automa in Runde 2 passt, fügst du zusätzlich zur Karte vom Reservestapel die beim Spielaufbau beiseite gelegte Karte hinzu.
6. Drehe die beiden untersten Karten um 90 Grad.
7. Hat Automa **vor dir** gepasst, erhält sie die Startspielerfigur.

Wenn **du** passt und eine Rundenbonuskarte nimmst, lege deine vorherige Karte an den eben frei gewordenen Platz.

Anstatt das aktuelle Wertungsplättchen bei der Vorbereitung zur nächsten Runde umzudrehen, entfernst du es aus dem Spiel.

AKTIONEN DER AKTIONSKARTE AUSFÜHREN

Hat Automa nicht gepasst, führt sie alle Aktionen im **Aktionsbereich** der Aktionskarte von oben nach unten aus. Betrachte dabei auch den **Unterstützungsbereich** der Unterstützungskarte. Jede Aktion wird durch ein Symbol dargestellt und im nächsten Abschnitt erklärt.

Falls die Aktionskarte keine einzige durchführbare Aktion zeigt, führt Automa keine Aktion in ihrem Zug aus (soweit nicht explizit anders angegeben).

Beispiel: Die Aktionskarte (linke Karte) im rechten Bild zeigt 3 Aktionen: Aufwerten, Gunstplättchen nehmen und Punkte erhalten. Die Pfeile am rechten Rand der Karte zeigen auf Symbole der Unterstützungskarte (rechte Karte), die für diese Aktionen ggf. gebraucht werden.

AUTOMAS AKTIONEN

Eine Automa-Aktion folgt in der Regel diesem Aufbau:

1. **Bedingung**: Soweit nicht anders angegeben, misslingt die Aktion, falls ihre Bedingung nicht erfüllt ist. Automa führt die Aktion nicht aus. Gehe zur nächsten Aktion auf der Karte, falls es eine gibt.
2. **Mögliche Optionen**: Dieser Schritt gibt eine Auswahl an Optionen für die Aktion an. Gibt es keine mögliche Option, führt Automa die Aktion nicht aus. Gehe zur nächsten Aktion auf der Karte, falls es eine gibt.
3. **Auswahl**: Gibt es mehrere mögliche Optionen, wendest du die Auswahlmethoden auf der Unterstützungskarte in der Reihenfolge dieser Liste an, bis nur noch eine Option übrig bleibt. Bei Völkeraktionen wendest du zuerst die auf der Völkerkarte angegebene(n) Auswahlmethode(n) an.
4. **Ausführung**: Dieser Schritt gibt an, was Automa tut.

VÖLKERAKTION

Führe die Aktionen auf Automas Völkerkarte von oben nach unten aus. Wie bei einer regulären Aktion benutzt du dabei ggf. die Symbole der Unterstützungskarte. Die Pfeile am rechten Rand der Aktionskarte dienen als Erinnerung.

MACHTAKTION ABDECKEN

1. **Bedingung**: Es gibt mindestens 1 nicht abgedecktes Machtfeld auf dem Spielplan.
2. **Mögliche Optionen**: Alle nicht abgedeckten Machtfelder auf dem Spielplan.
3. **Auswahl**: Richtungsauswahl.
4. **Ausführung**: Decke das gewählte Machtfeld mit einer Aktionsmarke ab. Automa erhält nichts durch diese Aktion.

Führe eine zusätzliche Aktion *Machtaktion abdecken* mit folgender Änderung aus:

2. **Mögliche Optionen**: Alle nicht abgedeckten Machtfelder auf dem Tableau mit Machtaktionen aus *Die Händler*.

PUNKTE ERHALTEN

Automa erhält die im Symbol angezeigte Anzahl an Punkten.

Zeigt das Symbol ein **X**, gibt die Schwierigkeitsstufenkarte an, wieviele Punkte Automa erhält. Der Wert ist von der Runde abhängig.

Beispiel: Hier erhält Automa 0 Punkte in Runde 1–2 und 1 Punkt in Runde 3–4.

AUFSTEIGEN AUF DER KULTSKALA

Automa setzt Priester ein und steigt auf den Kultskalen auf, um sich dort mit dir zu messen. Sie wählt eine Skala entweder anhand des Kultes des aktuellen Wertungsplättchens oder dort, wo sich eure Markierungssteine am nächsten sind.

1. **Bedingung**: Automa kann auf einer Kultskala aufsteigen.
2. **Mögliche Optionen**: Alle Kultskalen ohne Markierungsstein auf Stufe 10.
   Erinnerung: Automa darf ohne Stadtschlüssel auf Stufe 10 aufsteigen.
3. **Auswahl**: Abhängig von dem Symbol auf der Unterstützungskarte versucht Automa, entweder auf der Skala des Kultes auf dem Wertungsplättchen aufzusteigen oder zu dir aufzuholen.

   a. **Wertungsplättchen**: Automa wählt die Skala des Kultes, dessen Farbe dem Automa-Symbol auf dem aktuellen Wertungsplättchen entspricht. Ist dies keine mögliche Option, versucht Automa aufzuholen.

   b. **Aufholen**:

      I. Die Skala, auf der Automas Markierungsstein auf 0 steht.

      II. Die Skala, auf der Automas Markierungsstein den geringsten Abstand zu deinem hat. Automa kann dabei auf gleicher, höherer oder niedriger Stufe sein als du.

> II. Die Skala, auf der Automas Markierungsstein den kleinsten Abstand zu dem Markierungsstein auf der höchsten Stufe derselben Skala hat. Automas Markierungsstein kann dabei auf der gleichen, einer höheren oder niedrigeren Stufe stehen als der andere Markierungstein.

      III. Richtungsauswahl.

4. **Ausführung**:
   a. Setze 1 Priester aus Automas Vorrat unterhalb der gewählten Skala auf das freie Feld mit der höchsten Zahl. Automa steigt mit ihrem Markierungsstein um die entsprechende Anzahl an Stufen auf.
   b. Hat Automa keinen Priester mehr oder gibt es unter der gewählten Skala kein freies Feld mehr, steigt Automa dort um 1 Stufe auf, ohne einen Priester einzusetzen.

AUFWERTEN

Automa versucht, ein Wohnhaus direkt benachbart zu einem deiner Gebäude aufzuwerten. Kann sie das nicht, versucht sie, dir so wenig Macht wie möglich zu geben.

1. **Bedingung**: Automa kann ein Gebäude aufwerten.
2. **Mögliche Optionen**: Alle Gebäude, die Automa aufwerten kann.
3. **Auswahl**:
   a. Falls Automa ein Handelshaus in ihrem Vorrat hat: Automa-Wohnhäuser direkt benachbart zu einem deiner Gebäude. Andernfalls alle Gebäude, die Automa aufwerten kann.
   b. Gebäude, durch deren Aufwertung sie dir am wenigsten Macht gibt.
   c. Richtungsauswahl.
4. **Ausführung**: Ersetze das gewählte Gebäude durch das Gebäude mit der höchsten Machtstufe, auf das Automa regulär aufwerten kann.
   Beachte: Sie wertet ein Handelshaus also zuerst zu einer Festung auf, alle weiteren dann zu Tempeln.
   Hat Automa die Auswahl zwischen ihrer Festung und ihrer Werft, wählt sie die Werft.

GUNSTPLÄTTCHEN NEHMEN

1. **Bedingung**: Automa führt diese Aktion nur in den **Runden 5 und 6** aus. Ignoriere sie in den Runden 1 bis 4.
2. **Mögliche Optionen**: Alle Gunstplättchen, die einen Kult um 3 Stufen erhöhen und auf deren Kultskala sich kein Markierungsstein auf Stufe 10 befindet.
3. **Auswahl**: Abhängig vom Kultsymbol der Unterstützungskarte (oder) wendest du die Methode der Aktion *Vorrücken auf der Kultskala* an, also eine Auswahl gemäß **Wertungsplättchen** oder **Aufholen**.
4. **Ausführung**: Automa nimmt das ausgewählte Plättchen und steigt auf der entsprechenden Kultskala um 3 Felder auf.

UMWANDELN UND BAUEN

Automa wird ein Wohnhaus in der Nähe eines ihrer Ausbreitungsbereiche bauen. Von den möglichen Feldern bevorzugt sie die mit den geringsten Umwandlungskosten und danach die Felder, die deinen Gebäuden am nächsten sind. Manchmal versucht sie, ihre beiden Bereiche einander anzunähern, um ein großes Gebiet indirekt benachbarter Gebäude für die Gebietswertung am Ende des Spiels zu bilden.

1. **Bedingung**: Automa hat min. 1 Wohnhaus im Vorrat. Sonst führt sie stattdessen die Aktion *Aufwerten* aus.
2. **Mögliche Optionen**: Abhängig vom Symbol auf der Unterstützungskarte, alle leeren Landschaftsfelder:

in Reichweite ihrer **markierten** Gebäude, oder

in Reichweite ihrer **nicht markierten** Gebäude.

Zeigt die Unterstützungskarte auch noch dieses Symbol, werden die möglichen Optionen durch **Zusammenführen** weiter eingeschränkt:

Zusammenführen – Befindet sich noch kein markiertes Automa-Gebäude direkt oder indirekt benachbart zu einem ihrer nicht markierten Gebäude, gelten nur die Felder als mögliche Optionen, die den *kürzesten Weg* zwischen *markierten und unmarkierten Gebäuden* weiter verkürzen. Gibt es keine solchen Felder, gelten alle vorher bestimmten möglichen Optionen.

3. **Auswahl**:
   a. Auswahl der Völkerkarte (sofern vorhanden), wenn das Wohnhaus durch eine Völkeraktion gebaut wurde.
   b. Landschaftspriorität.
   c. Felder, die deinen Gebäuden am nächsten sind.

   Nutzt du das Endwertungsplättchen *Größte Entfernung* oder *Heiligtum und Festung*, gilt stattdessen:

   c. Felder, die am weitesten von Automa-Gebäuden entfernt sind.

   d. Richtungsauswahl
4. **Ausführung**:
   a. Falls nötig, lege ein Landschaftsplättchen mit Automas Heimatlandschaft auf das gewählte Feld.
   b. Setze ein Automa-Wohnhaus aus ihrem Vorrat auf das gewählte Feld.
   c. Ist das zu diesem Wohnhaus **nächste** Automa-Gebäude ein **markiertes Gebäude**, markiere das neue Wohnhaus mit einem Machtchip. Bei gleicher Entfernung zu markiert/unmarkiert markierst du nicht.

Kann Automa *Umwandeln und Bauen* nicht ausführen, führt sie stattdessen die Aktion *Aufwerten* aus.

Zeigt die Aktionskarte dieses Symbol, führe die Aktion *Umwandeln und Bauen* mit dieser Änderung durch: Automa hat für die Reichweite dieser Aktion Schifffahrtswert 2.

Tipp: Bis du diese Aktion gut kennst, markiere die möglichen Felder mit Arbeitern. Entferne diese nach und nach, während du mit der Auswahl die möglichen Optionen einschränkst.

Beispiel Umwandeln und Bauen:

Automas Gebäude sind blau und ihr Schifffahrtswert ist 1. Alle mit ✓ markierten Felder verkürzen den kürzesten Weg zwischen ihren markierten und nicht markierten Gebäuden:
Auf der Völkerkarte gibt es keine weiteren Auswahlmethoden. Du verwendest daher die Landschaftspriorität:

Da Seen Priorität haben, schränkt sich die Auswahl auf die umrandeten Felder ein.

Automa wählt das blau umrandete Feld, da es näher zu einem deiner Gebäude ist. Setze dort ein Automa-Wohnhaus ein. Du markierst das Feld nicht, da es näher zu einem nicht markierten Automa-Gebäude ist.

HANDELN

In bestimmten Runden handelt Automa mit deinen Gebäuden, die sich direkt benachbart zu einem Flussfeld befinden. Dabei bevorzugt sie Gebäude mit höherer Machtstufe.

1. **Bedingung**: Die aktuelle Runde muss im Handeln-Symbol markiert sein.
2. **Mögliche Optionen**: Alle deine Gebäude direkt benachbart zu einem Flussfeld, unter denen noch kein Automa-Handelsmarker liegt.
3. **Auswahl**:
   a. Gebäude mit der höchsten Machtstufe.
   b. Richtungsauswahl.
4. **Ausführung**:
   a. Lege einen Automa-Handelsmarker unter das gewählte Gebäude.
   b. Automa erhält die Anzahl an Punkten, die der Machtstufe des gewählten Gebäudes entspricht.
   c. Du darfst durch Automas Handel regulär Macht erhalten.

WERTUNG

AUTOMAS WERTUNG

Automa nimmt wie eine normale Spielerin an der Kult- und Gebietswertung teil und erhält dadurch Punkte. Für die Gebietswertung verwendet sie den höchsten Schifffahrtswert der Schwierigkeitsstufenkarte.

Da Automa keine Ressourcen besitzt, erhält sie keine Punkte in der Ressourcenwertung.

ENDWERTUNGSPLÄTTCHEN

Spielst du mit Endwertungsplättchen, nimmt Automa an dessen Wertung teil. Ermittle ihre Werte dabei wie folgt:

- Größte Entfernung: Ermittle die Entfernung wie üblich.
- Ansiedlungen: Ermittle die Anzahl an Gruppen wie üblich.
- Heiligtum und Festung: Ermittle die *Größte Entfernung* und teile die Zahl durch 2 (aufgerundet).
- Außenposten: Ermittle die Anzahl an *Ansiedlungen* und ziehe 2 vom Ergebnis ab.

Völkerspezifische Regeln

Kultisten

Spielst du die Kultisten, ändert sich ihre Eigenschaft: Immer wenn du direkt benachbart zu einem Automa-Gebäude baust oder aufwertest, ziehst du 1 Karte von Automas Reservestapel.

- Zeigt sie oder , erhältst du die gezeigten Punkte.
- Andernfalls darfst du auf einer Kultskala deiner Wahl um 1 Stufe aufsteigen.

Lege die Karte beiseite. Ist der Reservestapel leer, mischst du alle beiseite gelegten Karten als neuen Stapel.

Zu zweit mit Automa

Als Variante im Spiel zu zweit könnt ihr auch Automa für ein Spiel zu dritt hinzunehmen. Dabei soll Automa kein vollständiger Ersatz für eine menschliche Person sein, aber sie kann für ein anderes Spielgefühl im Spiel zu zweit sorgen.

Die Automa-Regeln ändern sich wie folgt:

- Wörter wie „du“, „dein“ oder ähnliche, die sich ursprünglich auf nur genau 1 Person beziehen, meinen nun euch beide.
- Folgt einer Regel eine ähnliche Regel in einem hellblauen Kasten, so ersetzt diese die vorherige Regel.
- **Spielaufbau**:
  - Automa muss das Volk *Die Unscheinbaren* spielen.
  - Wählt wie gewohnt zwischen euch aus wer beginnt. Automa beginnt immer an dritter Position.
  - Legt wie für ein Spiel zu dritt 6 statt 5 Rundenbonuskarten aus.
- **Aufwerten** – „Dir am wenigsten Macht geben.“ bedeutet nun „Euch beiden zusammen am wenigsten Macht geben.“
- **Auswahl** – Alle Automa-Auswahlmethoden, die eine menschliche Person betreffen (z. B. am nächsten, Macht geben), betrachten nun euch beide.

Chaosmagier

Wie im regulären Spiel setzt du beim Spielaufbau dein einziges Wohnhaus erst ein, nachdem Automa ihre beiden Wohnhäuser eingesetzt hat.

Gestaltwandler

Spielst du die Gestaltwandler, erhältst du jedes Mal, wenn du benachbart zu einem Automa-Gebäude baust, anstatt eines Machtchips 1 Macht.

Giganten

Spielst du die Giganten, kann Automa nicht die *Verwüster* spielen.

Impressum

Autoren: Lines J. Hutter, David Studley und Morten Monrad Pedersen mit Mike Martins

Variante Zu Zweit mit Automa: Feuerland Spiele

Illustrationen: Dennis Lohausen

Redaktion: Rick Scholes

Übersetzung: Lines J. Hutter

Lektorat: Christine Heeren, Inga Keutmann, Bastian Winkelhaus

Haupttestspieler: Oliver Baettig, Ben L. Montgomery, Alex Peters, Kimberly Stout, Lieve Teugels, Israel Waldrom

Weitere Testspieler: John Agre, Marc Baron, Michael Bauland, Nathan Berry, Jean Brodeur, Steve Clark, Grant DeBruyn, Cristian Didyk, Kevin Eastwood, Guilherme Felga, Mike Hatke, Johnny Hollander, Mathieu Lavertu, Roland May, Dirk Nickisch, Mikkel Øberg, Giorgio Pariani, Adhil Patel, Jo Purves, Ilaria Saetti, Rick Scholes, Bradley Smith, Andre Thomale, Scott Wilbur, Frank Wolf

© 2021 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal
Germany
www.feuerland-spiele.de

Version 1.0